# 1.太阳光

|  |
| --- |
| 参考下面的示例 |

# 2.聚光灯

|  |
| --- |
| 参考下面的示例 |

# 3.球面光

参考下面的示例

# 4.演练

# 先学习太阳光也就是方向光DirectionalLight

## 1.新建一个项目起名：classFourteen-lights 在assets文件夹里面新建3给文件夹：AssetsPackage，Scenes和Scripts，然后把当前场景保起名main并且存到Scenes文件夹中

|  |
| --- |
|  |

## 2.在AssetsPackage文件夹里面新建一个Models文件夹，然后放入河豚模型

|  |
| --- |
|  |

## 3.拖拽模型到场景场景一个物体

|  |
| --- |
|  |

## 4.我们观察一下这个河豚，发现他使用的材质是支持光照的

|  |
| --- |
|  |

## 5.点击太阳光节点，发现他有一些参数可调，如色温，强度等等

|  |
| --- |
|  |

## 6.调节一下色温，发现鱼的颜色有点变化，往左会红一点，往右会蓝一点

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 7.上面的颜色一栏可以调整光照的颜色

|  |
| --- |
|  |

## 8，还有一些静态设置我们以后慢慢来学习，在学习烘培的时候学习

|  |
| --- |
|  |

# 下面我们来学习聚光灯spotLight

## 1.把MainLight删除，然后我们添加一个聚光灯

|  |
| --- |
|  |

## 2.可以看到，聚光灯的参数要比方向光更多一点，我们先调整一下光源的位置，然后让他绕x轴旋转-90°，也就是让他垂直打到模型上面

|  |
| --- |
|  |

## 3.可是为什么没有光照效果？那是因为模型在他的光照范围之外我们把它往下移动一点，此时就能够看到一段光照

|  |
| --- |
|  |

## 4.可以调整Range修改锥体的高度，spotAngle可以调整光圈的大小。Term是聚光灯的光照方式，LuminousPower可以调整光照强度

|  |
| --- |
|  |
|  |

## 5.Size参数可以调整光源的大小，其实也就是调整光源的亮度

|  |
| --- |
|  |

# 下面我们来学习球面光Sphere light

## 1.把聚光灯删除，添加一个球面光光源

|  |
| --- |
|  |

## 2.我们发现他的参数和聚光灯是一样的，我们把它往上拉一拉，可以看到光照区域

|  |
| --- |
|  |

## 3.参数的作用都是一样的。

|  |
| --- |
|  |